PER AMIGA 500+, 600, 1200, 3000 E 4000 CON KICKSTART 2.0 o 3.0

AMIGA

2

L. 14.000

AMIGA USER

N. 2 - Nov./Dic. 93

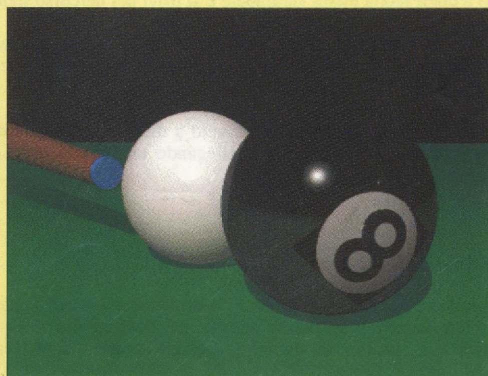
Sped. in abb. post. gr. IV/70

by AMIGA BYTE

DUE dischi DICIANNOVE programmi

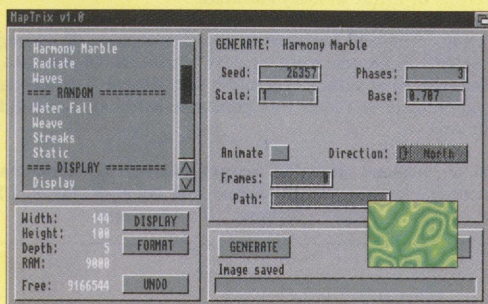
- **TSMORPH** Programma di morphing
- **POWERCACHE** Per velocizzare i dischi
- **PRTSCR** Stampa premendo un tasto
- **PACMAN DELUXE** Classico arcade
- **ROBOULDIX** Il gioco dello scavatore
- **BIORHYTHM** Per calcolare i bioritmi
- **DISKTEST** Verifica file e dischetti
- **KILLAGA** Disattiva chip AGA senza reset
- **COLUMNS** Stampa il testo in colonne
- **MAPTRIX** Generatore di immagini
- **DISKCAT** Catalogatore di programmi
- **FMSYNTH** Per creare suoni sintetici
- **S-PIC** Salva le immagini come eseguibili
- **PLANETARIUM** La mappa dei pianeti
- **SAMPULL** Estrae i sample dai moduli
- **CFN** Completa i nomi dei file nella Shell
- **NARTEST** L'Amiga parlante !
- **STATRAM** Ram disk che resiste al reset
- **X-OPER** Esplora la memoria

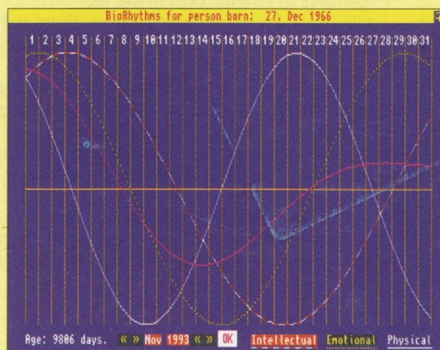


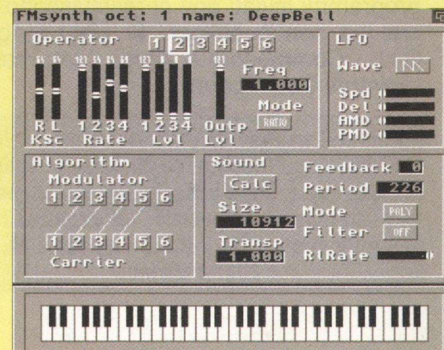


Il miglior ShareWare da tutto il mondo in versione originale

Utility - giochi - musica - grafica - sorgenti - librerie







RIVISTA SU DISCO

AMIGA USER

Direttore
SIRA ROCCHI

Direttore editoriale
MARIO MAGRONE

Direzione tecnica
GIANCARLO CAIRELLA

Impaginazione DTP
VINCENZO MARANGONI

Dischetto a cura di
VITTORIO FERRAGUTI

Collaborano ad AmigaUser: Marco Brovelli, Enrico Donna, Vittorio Ferraguti, Vincenzo Marangoni, Carlo Mileto, Luca Mirabelli, Pierluigi Montanari, Emanuele Scribanti.

Redazione
C.so Vitt. Emanuele 15,20122 Milano
Tel.: 02/78.10.00 (ore pomeridiane)
Fax: 02/78.04.72
BBS: 02/78.17.20 - 02/78.11.47 - 02/78.11.49 (24 ore su 24)

Per telefonate tecniche: Tel. 02/78.17.17 solo il mercoledì dalle ore 15 alle 18

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: L'Agorà S.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. - Fotocomposizione e fotolito: Compostudio Est., Cernusco S/N (Mi) - Stampa: Garzanti Editore S.p.A., Cernusco S/N (Mi). - Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi S.p.A., Via Bettola 18, Cinisello Balsamo (Mi). Amiga User è un periodico bimestrale registrato presso il Tribunale di Milano al n. 234 il 15 maggio 1993. Direttore Responsabile: Sira Rocchi. Spedizione in abbonamento postale Gr. IV/70. Pubblicità inferiore al 70%.

I numeri arretrati di AmigaUser costano lire 17.000 l'uno (oppure lire 20.000 con spedizione espresso) e possono essere richiesti tramite vaglia postale indirizzato ad AmigaUser, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.

COME INSTALLARE I PROGRAMMI DI AMIGAUSER

I dischetti di AmigaUser contengono programmi, utility, giochi, sorgenti, immagini, font, moduli musicali ed altro materiale di pubblico dominio o shareware. Ogni programma è corredato dalla sua documentazione originale ed è distribuito senza alcuna modifica o variazione rispetto alla versione rilasciata dal suo autore.

Al fine di offrivi il maggior numero possibile di programmi, i file inclusi nei dischetti di AmigaUser sono memorizzati in formato compresso (mediante l'utility shareware LHA) e devono necessariamente essere installati su altri floppy disk o su hard disk prima di poter essere usati. La procedura di installazione è guidata tramite l'utility standard "**Installer**" ed avviene in maniera automatica, richiedendo all'utente soltanto il nome del disco o della partizione di destinazione.

I dischi di AmigaUser non sono bootabili, ovvero non possono essere usati per avviare il sistema: dovrete quindi accendere il computer e far partire il WorkBench utilizzando il dischetto WorkBench standard oppure effettuando il boot da hard disk (se presente). I dischetti di AmigaUser sono contrassegnati da un numero e da una lettera: il numero corrisponde a quello del fascicolo, e la lettera (A o B) identifica il dischetto.

Per installare i programmi di AmigaUser occorre inserire il dischetto A in un drive e fare doppio click sulla sua icona. Apparirà sullo schermo una finestra contenente due icone, denominate "**Leggimi**" e "**Installa**". La prima, se clickata due volte, mostra alcune brevi informazioni relative al dischetto; la seconda avvia la procedura di installazione vera e propria.

L'utility "Installer" mostra, all'avviamento, una finestra contenente alcune opzioni: *Install for Real* oppure *Pretend to Install*. La prima, selezionata automaticamente, conferma che l'installazione deve effettivamente avere luogo; la seconda invece fa in modo che l'installazione sia solo simulata. Ovviamente, per poter installare i programmi, occorre lasciare attivata l'opzione *Install for Real*.
La successiva richiesta *Log all Actions to* seguita dalle tre opzioni *Printer*, *Log File* e *None* determina se deve essere creata una trascrizione delle operazioni effettuate da "Installer": il valore prestabilito è *None* (nessun log), e conviene lasciarlo così.

Per procedere con l'installazione basterà dunque selezionare **Proceed**. A questo punto verrà richiesto il nome del disco o della partizione di hard disk nella quale installare i programmi di AmigaUser. Il valore prestabilito proposto da "Installer" è "**Work:**", il nome standard della partizione di lavoro su hard disk. Chi non possedesse un hard disk e desiderasse installare i programmi su floppy dovrà clickare nel riquadro, cancellare la scritta "Work:" e scrivere il nome di un floppy **precedentemente formattato** (ad esempio "Empty:").

Clickando su Proceed verranno visualizzati, dopo qualche istante, i nomi di tutti i programmi contenuti nel disco A di AmigaUser: occorre selezionare tramite il mouse quelli che si desiderano installare. I possessori di hard disk potranno tranquillamente selezionarli tutti, mentre coloro che effettuano l'installazione su floppy disk dovranno avere l'accortezza di selezionare soltanto quelli le cui dimensioni non superano lo spazio disponibile sul disco destinazione. Accanto ad ogni programma è indicata la dimensione (in kilobyte) richiesta.
Al termine di questa schermata verrà presentata la stessa richiesta per i programmi del disco B: una volta terminata anche questa selezione, basterà fare click su Proceed ed inserire i dischetti di AmigaUser man mano che il programma "Installer" li richiederà.

Al termine dell'installazione, il disco o la partizione selezionata come destinazione conterrà un cassetto chiamato AmigaUser: al suo interno troverete i cassetti e le icone dei programmi installati, pronti per l'uso.
Un'avvertenza: i programmi, la loro documentazione e le relative icone sono forniti così come vengono distribuiti dagli autori shareware, senza alcuna modifica. Se aprendo un cassetto non riuscite a vedere alcuna icona, provate a selezionare l'opzione **Mostrare Tutti i file** del menu **Finestre** del **Workbench**. Se clickando su un'icona appare un messaggio di errore che avverte che un certo programma non è stato trovato, controllate che il nome del **Programma Associato** (Default Tool) a quell'icona esista veramente e si trovi nel percorso indicato.

Nel caso abbiate difficoltà con l'installazione o il funzionamento di un programma potete farcelo presente e tenteremo (per quanto ci è possibile) di aiutarvi: il nostro servizio di consulenza tecnica telefonica risponde ogni mercoledì pomeriggio presso la redazione di AmigaUser dalle 15 alle 18, al numero 02-78.17.17.

AmigaUser sostituisce qualsiasi dischetto il cui mancato funzionamento sia dovuto a **difetti di fabbricazione e/o duplicazione**. È sufficiente rispedire i dischetti difettosi alla redazione, allegando una lettera nella quale siano chiaramente specificate in stampatello le seguenti informazioni:

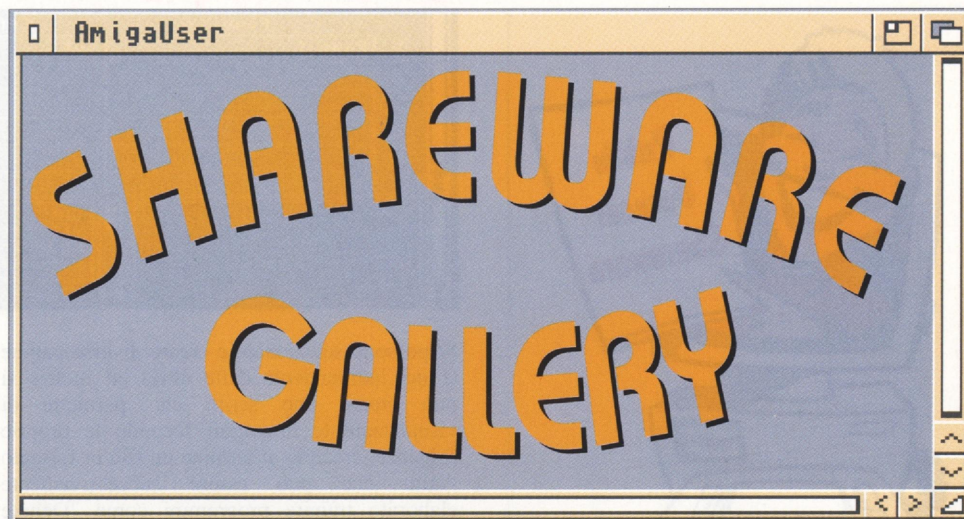
1) Nome e cognome
2) Indirizzo completo
3) Numero e lettera del dischetto (ad esempio AMIGAUSER 1 B).

Prima di rispedire il dischetto, accertatevi che i problemi non derivino da errori o inesattezze nel caricamento o nell'esecuzione dei programmi: in particolare, leggete sempre le istruzioni allegate per determinare se essi non richiedano particolari accorgimenti per il caricamento (espansioni di memoria, speciali librerie o font, versioni avanzate di sistema operativo), etc.
Gli errori di caricamento dovuti a difetti del supporto magnetico sono sempre segnalati da messaggi di errore di lettura dei dati, seguiti dalla dicitura "Read/Write error" o "Errore di lettura/scrittura".

Ricordiamo che eventuali problemi di funzionamento e blocchi del sistema con la comparsa di messaggi di errore di tipo "Software Failure" sono relativi a problemi di carattere software e NON a difetti del dischetto.
Pertanto in questi casi la sostituzione del dischetto da parte nostra è inutile e non risolve il problema, che probabilmente è invece dovuto a qualche incompatibilità con la vostra configurazione hardware, a conflitti con programmi residenti in memoria o a scarsità di memoria.

Tutti i programmi inclusi nei dischetti di AmigaUser vengono controllati scrupolosamente per assicurare che siano **esenti da virus**, e verificati in modo da assicurarne la compatibilità su computer dotati di almeno 1 Mega di memoria, due floppy disk drive (o un hard disk) e sistema operativo versione 2.0 o superiore.

INSCRIPT 1.1	
Genere:	Desktop Video
Formula:	ShareWare
Documentazione:	Inglese
Livello:	✩✩✩
Codice disco:	PD-304



di Pierluigi Montanari

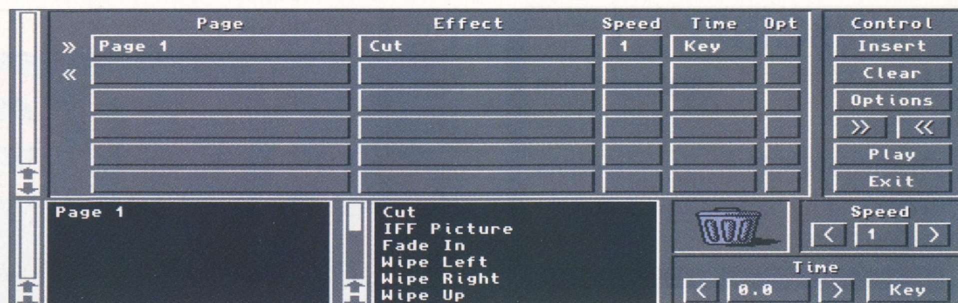
"Inscript" è un programma rivolto alla titolazione video ed alla produzione di schermi per l'uso in video interattivi. Al contrario di molte utility simili in cui l'uso è molto intuitivo, ma la efficacia limitata, questo programma necessita di una lettura molto attenta del programma: i concetti operativi sono simili per molte cose a quelli di programmi di desktop publishing.

Il testo è memorizzato in una pagina, ma può facilmente essere alterato dopo essere stato immesso: può essere editato, convertito in un font diverso, essere ombreggiato con colori diversi in punti differenti... il tutto senza disturbare o dover ridisegnare gli altri elementi della pagina (ed anche se l'elemento sullo sfondo è una immagine IFF). Un'opzione particolare permette inoltre di creare uno script in maniera tale che le pagine create possano essere interscambiate secondo la volontà dell'operatore nel caso specifico in cui si vogliano eseguire transizioni tra le pagine per la memorizzazione (ad esempio) su video cassetta. Il testo è editabile dopo che è stato posto sullo schermo e (grazie al buffering interno) è possibile muoverlo anche se si trova su una imagine IFF in background.

Gli schermi poi possono essere salvati in formato IFF o Anim, e si ha inoltre la opportunità di memorizzare le pagine individualmente. Sono possibili varie operazioni (specialmente con il testo): ad esempio ombreggiature, inquadrature, supporto per l'overscan ed il cycling dei colori. Si può immettere sullo schermo una linea di testo oppure creare un riquadro dentro cui lavorare: è presente, fra le tante, un'opzione che permette di scegliere il tipo diverso di allineamento cui il testo stesso deve essere soggetto, potendo inoltre scegliere di variare il tipo di font, la spaziatura globale e così di seguito. Tutto il testo in un box avrà così il medesimo font, effetto, colore etc. Stessa sorte per le linee, per cui solo una linea intera sul testo può essere variata; non è possibile infatti selezionare un font diverso a metà di una linea. I box o le linee di testo possono essere spostate a piacimento sullo schermo senza alterare l'immagine sottostante; possono essere memorizzati sino a trenta tipi diversi di font (che saranno mantenuti, se possibile, in memoria) e di ognuno di essi è poi possibile selezionare la dimensione.

Sempre per quanto riguarda i font, con la versione 2.0 e successive del Workbench sono supportati i ColorFonts, caricabili come qualsiasi altro font, con cui è possibile definire una palette di colori. Dal menu Style è possibile accedere ad effetti particolari come l'ombreggiatura, l'outlining del testo o la spaziatura del medesimo. Sono presenti inoltre gadget per scrivere con formato sottolineato, italico o grassetto. Una proprietà particolare è la possibilità di combinare gli effetti menzionati e di riunirli in un unico comando che apparirà poi come integrante del menu Style stesso. Sono previste molte opzioni per il controllo della posizione e dell' allineamento del testo (verticale, orizzontale, con spaziature prefissate o variabili sulla linea e tra le linee stesse). E' inutile dire che si possono spaziare diversamente anche linee con diversi font (cosa che non sarebbe affatto semplice da calcolare se ogni linea potesse avere font diversi!) o le linee ed i box. E' possibile caricare ed utilizzare immagini IFF di diverse dimensioni, ma non è possibile (e questa è una pecca) caricare immagini HAM o Half-Brite.





Si possono selezionare e creare diverse pagine (l'una indipendente dalle altre) ed inoltre si può creare uno script che permette di visualizzare le immagini secondo le proprie esigenze, creando al termine un file in formato Anim che può essere successivamente elaborato tramite programmi come "Deluxe Paint" o simili.

COMPRESS DISK 1.7

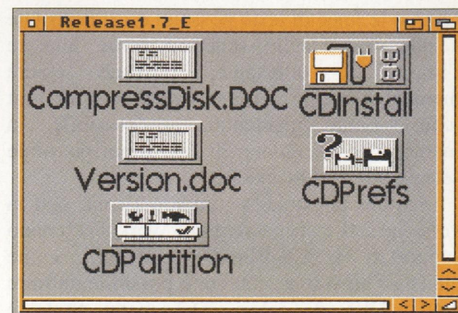
Genere:	Device
Formula:	ShareWare
Documentazione:	Inglese
Livello:	★★★★★
Codice disco:	PD-304

"CompressDisk" è un programma (o meglio: un device) creato dall'italiano Antonio Schifano il cui scopo è quello di compattare i file in scrittura in maniera invisibile all'utente risparmiando così dello spazio sul disco (sempre poco!). Per i lettori che hanno familiarità con l'ambiente Ms-Dos, si può dire che il device agisce in maniera simile al famoso "Stacker" o all'utility "DoubleSpace" compresa in MsDos versione 6.0: dopo aver creato (e formattato) una partizione sull'hard disk il sistema operativo tratta la partizione medesima come tutte le altre; in realtà tale partizione è gestita dal CompressDisk.device che si incarica di compattare (in maniera molto veloce) i dati in fase di scrittura e -ovviamente- decompattare quelli in fase di lettura. Il tutto avviene in maniera trasparente all' utente (che non si accorge infatti di quello che accade) se non per un lieve decadimento delle prestazioni a livello di rapporto di dati scritti/letti per secondo.

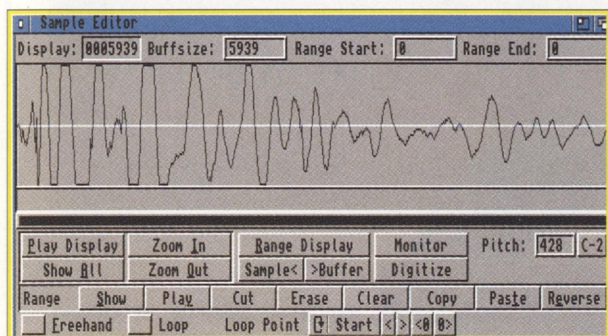
Come in ogni prodotto di questo tipo più la macchina è veloce e minore è il decadimento delle prestazioni (che non è comunque così tragico, anzi è appena percettibile): il device, scritto interamente in assembly, implementa l' algoritmo chiamato LZRW3A di Ross William. Il programma utilizza un buffer residente in memoria di appena 16k (e che nessuno si lamenti!) ed offre un tempo medio di compattazione di 16k/sec e di 64k/sec in fase di decompattazione. Anche in questo caso gioca molto il tipo di hard disk che viene usato (o meglio, la sua velocità intrinseca di trasferimento dati), la CPU usata e soprattutto il tipo di dati trattati: compattare un file di testo è, in genere, molto più comodo che non compattare un file già compattato (scusate il gioco di parole) ad esempio con "PowerPacker" o "Lha". I dati di cui sopra si riferiscono ad un A500 vecchio modello con Kickstart 2.0.

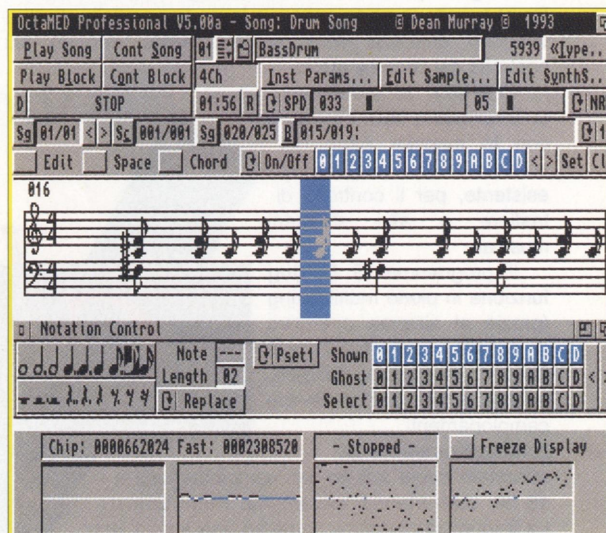
È da notare che agli utenti che versano la quota di registrazione viene inviata una versione del device che utilizza un 68020+ e che è superiore in prestazioni del 35% rispetto alla versione shareware da noi provata. Da un punto di vista più tecnico al device possono essere impartiti i comandi utilizzabili con il noto trackdisk.device e simili: legge e decompatta le tracce con un CMD_READ e comprime e scrive le tracce con un CMD_WRITE e CMD_FORMAT. E' programmato molto attentamente per l' utilizzo della cache con tutti i controlli necessari alla verifica della consistenza dei dati. Nel caso del verificarsi di una condizione di errore l' utente viene informato prontamente. Le condizioni di errore controllate in questa versione sono le seguenti: "CompressDisk" non può scrivere una traccia sul disco; questa situazione si può verificare sia perchè la traccia stessa è difettosa, sia perchè la partizione è piena. È quest'ultimo l'errore più pericoloso, in quanto è facile perdere dei dati se non si presta sufficiente attenzione.

Oppure: "CompressDisk" rileva un errore in fase di decompattazione sulla traccia: per questo le cause sono diverse, prima fra tutte la possibilità che un programma abbia erroneamente sovrascritto le tracce bypassando inavveritamente o volutamente (virus ?) il device): in questo caso si può fissare l'errore (sperando per lo meno di salvare il salvabile) oppure ritentare l' operazione. Il caso estremo è rappresentato segnalando un FAIL al sistema operativo, caso in cui il programma che legge la traccia danneggiata viene informato dell'errore ed agisce di conseguenza. Una nota fondamentale è che in caso di errori (specialmente nel caso di disco inconsistente dal punto di vista della mappatura dei file) si possono comunque usare programmi del tipo "Quarterback Tools" per riparare le tabelle rovinate.



OCTAMED 5.0a PROFESSIONAL





OCTAMED, universalmente riconosciuto come il miglior editor musicale per Amiga, impiegato da programmatori ed hobbysti di tutto il mondo per la creazione di moduli musicali, torna in una nuova versione completamente riscritta.

Nuova interfaccia utente a finestre, con help interattivo incorporato (in formato AmigaGuide). Tastiera configurabile, in grado di emulare automaticamente i comandi da tastiera di ProTracker.

Output audio stereo a 4 e 8 voci; il disco comprende anche OCTAMED PLAYER, un'utility di replay esterna per eseguire i moduli sonori indipendentemente dal programma principale.

Supporta suoni campionati, sintetizzati e strumenti MIDI (16 canali, in e out). OCTAMED comprende un sample editor per digitalizzare e gestire direttamente i suoni ed un syntethic editor, per creare forme d'onda senza bisogno di un campionatore.

Rappresenta le note in formato pattern (standard Sound/Noise/ProTracker) o su pentagramma, con possibilità di stampa su carta degli spartiti.

Carica e salva moduli in formato Sound e NoiseTracker, ProTracker, Med ed OctaMed (4 e 8 voci). Supporta anche moduli in formato compresso (utilizzando Powerpacker.library e LH.library).

Opera in multitasking, anche in modalità ad 8 voci e non interferisce con il funzionamento di altri programmi.

Solo Kickstart versione 2.04 o superiore.

OCTAMED 5.0 può essere richiesto esclusivamente inviando vaglia postale di **lire 66.000** (oppure lire 69.000 per spedizione espresso) indirizzato a:
L'Agorà Srl, Corso Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.
Indicate, nello spazio delle comunicazioni del mittente, che desiderate ricevere "OCTAMED 5.0" ed i vostri dati completi in stampatello.



Clarity 16

AMIGA

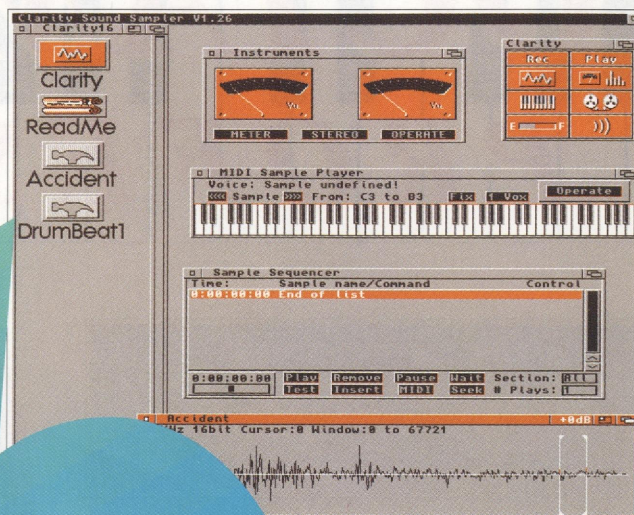
Con la strabiliante qualità della tecnologia audio a 16 bit, il campionatore **CLARITY 16** comprende due convertitori Analogico/Digitale e Digitale/Analogico a 16 bit che consentono la digitalizzazione in **STEREO**.

Il sistema può campionare da qualsiasi apparecchio dedicato, come ad esempio lettori di CD, registratori a cassetta, DAT etc. Sono comprese anche due uscite Phono per la connessione ad un amplificatore o ad un mixer. La qualità audio in uscita non ha niente da invidiare ai migliori Compact Disc: la frequenza di campionamento raggiunge i **44.1 KHz** a 16 bit in stereo (lo standard per la masterizzazione del segnale audio). L'hardware si collega a qualsiasi modello di Amiga (dotato di almeno 1MB Ram) tramite la porta seriale e la porta parallela: le due porte vengono utilizzate contemporaneamente per un più alto controllo del segnale audio.

CLARITY 16 comprende anche un'**interfaccia MIDI** compatibile con la maggior parte del software di sequencing esistente, per il controllo di tastiere o altri strumenti musicali.

Il programma di **Editing** funziona in pieno multitasking (grazie al sistema operativo di Amiga), con interfaccia a finestre: si possono caricare, editare e visualizzare diversi campionamenti contemporaneamente, miscelare suoni a 8 bit con campionamenti a 16 bit, convertendo liberamente i due formati. La frequenza di campionamento fino a 44.1 KHz permette all'apparecchio di risintetizzare il suono a qualsiasi velocità.

I campionamenti possono essere suonati attraverso le uscite Phono a 16 bit di CLARITY 16 oppure tramite le uscite audio di Amiga, che tramite complessi algoritmi di calcolo riescono a riprodurre una risoluzione sonora massima di 14 bit.

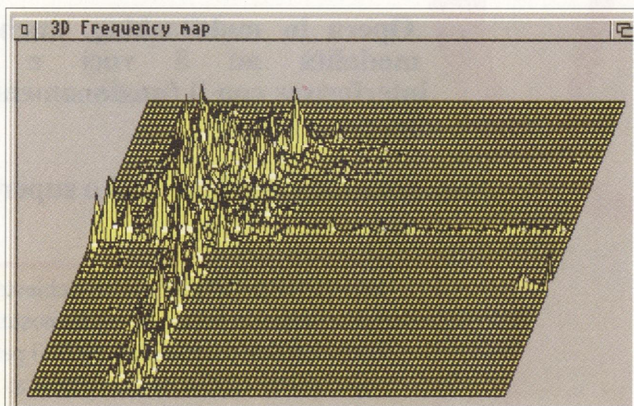


L'editor di CLARITY 16 supporta tutte le funzioni di un buon programma di campionamento, tra cui: Cut & Paste, Overlay, Insert, Mix, Delete, Hide, Volume Up/Down, Fade In/Out, Normalize, Reverse, Sample, Play, Monitor, Sample/Play Block, Trigger Sampling, Channel Swap, Stereo Pan, Loop Fade, Load Sample (1, 3, 5 voci 8SVX/IFF, AVR e AIFF), Save Sample.

L'editor offre anche avanzate forme di editing come l'analisi Fourier del suono tramite FFT tridimensionali, **effetti speciali in tempo reale** (come Echo, Flange, Reverb, Chorus e Distortion), **Digital Filtering** (Band Pass, Low Pass, High Pass e Band Stop) e risintetizzazione dei campionamenti a qualsiasi frequenza. Il monitoring degli ingressi audio è possibile attraverso **oscilloscopi stereo**, Mono/Stereo FFT (Fast Fourier Transforms) o VU Meter, tutti in tempo reale. Il MIDI menu trasforma Amiga in un emulatore di tastiera MIDI multitimbrica. Campionamenti Mono/Stereo possono essere assegnati a qualsiasi singola nota o range di note in un'ampiezza di sette ottave.

Si possono registrare e caricare da disco complete assegnazioni di tastiera (con setting/splits). L'editor offre anche un facile ma potente **Sample Sequencer**. Questo permette di arrangiare, remixare i propri campionamenti: basta caricarli e decidere quante volte il programma deve suonarli e in quale ordine, per produrre remix professionali dei vostri lavori.

campionatore sonoro stereo a 16 bit



Clarity 16 (lire 416.000 Iva Incl.) è distribuito da Computerland Srl - C.so Vitt. Emanuele 15 20122 Milano - Fax. 02-78.10.68. Si effettuano spedizioni contrassegno.

MEGAVIEW 1.03

Genere:	Utility
Formula:	ShareWare
Documentazione:	Inglese
Livello:	★★★★
Codice disco:	PD-305

"MegaView" è una utility per WorkBench usata per visualizzare diversi tipi di file. Se viene lanciata da WB funziona in due modi: in background oppure nella modalità "mostra-ed-esci", ciascuna delle quali è selezionabile in fase di installazione. La prima permette ovviamente di lanciare il programma in background rendendolo attivo quando necessario, con la seconda invece si richiede di visualizzare temporaneamente i file interessati e poi di terminare (liberando la memoria occupata). Nella versione 1.03 è possibile specificare molteplici file da visualizzare: il punto di forza del programma è la libreria associata, chiamata WhatIs.Library, che permette di riconoscere facilmente i tipi di file che si stanno manipolando (ilbm, 8svx, maxiplan, exe, PP, etc....). Il programma inoltre, ogniqualvolta viene eseguito, controlla un file particolare posto nella directory S: chiamato "s:FileActions". Per ogni tipo di file da manipolare, infatti, è presente una voce nel formato TYPE <filetype> ACTION <action>. Il filetype deve rappresentare un tipo valido presente nella WhatIs.Library ('IFF' etc...) mentre <action> è una stringa che rappresenta l'azione da effetuare sul file medesimo. Ad esempio il comando TYPE ILBM ACTION "c:display %s" significa che nel caso di un file IFF bisogna eseguire il comando display passandogli il nome del file stesso (%s). Assieme al programma viene fornita una libreria utilissima (la WhatIsLibrary) sia per un programmatore che per l'utente finale che ha la possibilità di definire nuovi tipi di file (grafici) in maniera tale che tutti i programmi facenti uso della libreria li possono riconoscere. Se ad esempio l'utente usa spesso un programma di grafica che in output crea dei file .cgm e vuole che questo formato sia riconosciuto dai programmi che utilizzano la WhatIs.Library deve solo aggiungerlo nel file s:FileTypes e tutto funzionerà a dovere. La documentazione ufficiale riporta come riconosciuti automaticamente i seguenti tipi di file: Dos_device, Volume, Assign, Dir, Executable, ExecPP40, ExecPP30, ExecPP, Script, Text, Object, Lib, Iff-Ilbm, Ilbm24, Anim, 8svx, Smus, Ftxt, Prefs, Term, Icon, Impdata, PPdata, Zoo, LhArc, MedMod. Come si vede la libreria può essere usata per riconoscere un ampio numero di file.

Come avviene ciò? Ogni file sul disco con una codifica specifica ha come intestazione un certo numero di byte che servono ad identificarlo per quello che è: se infatti provate visualizzare con il comando TYPE OPT H un file compresso con "PowerPacker" vedrete che all'inizio compare la stringa PP20. Un file compattato con il famosissimo "Lha" reca come intestazione LHARC mentre un file sonoro può iniziare con la stringa SMUS, e così di seguito.

Siccome un programma non può tenere in considerazione tutti gli standard presenti (che sono decine e decine: pensate infatti ai file grafici JPEG, MPEG, IFF, TGA, etc.) allora un programma che implementa la WhatIs.Library ha i mezzi per riconoscere senza sforzo da parte dell'eventuale programmatore quale tipo di file sta ricevendo in input.

La documentazione per l'utilizzo completo della libreria è essenziale ma chiarissima, ed è specificato sia l'utilizzo del file S:FileTypes dal punto di vista dell'utente che l'utilizzo della medesima nel caso del programmatore. A completamento vi sono anche una guida ipertestuale in formato AmigaGuide ed un comodissimo file di installazione.

LIVELLI E FORMULE DI DISTRIBUZIONE

★ adatto a tutti gli utenti Amiga
★★ adatto a utenti Amiga con un po' di pratica sulla manipolazione dei file
★★★ necessita di discreta conoscenza del funzionamento del WorkBench e di AmigaDos
★★★★ richiede ottima conoscenza del WorkBench e/o buona conoscenza di AmigaDos
★★★★★ indicato solo a programmatori e/o utenti esperti nell'uso di Amiga

(queste valutazioni non si riferiscono alla difficoltà di utilizzo del programma, ma alla competenza tecnica necessaria per trarne profitto).

Public Domain: il programma è stato immesso nel Pubblico Dominio, ed è comunque utilizzabile e distribuibile senza vincoli particolari.

FreeWare: il programma è protetto da Copyright ma può comunque essere liberamente distribuito ed utilizzato gratuitamente.

ShareWare: questo termine si riferisce a programmi i cui autori richiedono un contributo in denaro, solitamente di entità modesta rispetto all'effettivo valore, da parte degli utenti abituali. Si tratta di una formula di vendita basata sulla fiducia, in cui l'autore del programma confida nell'onestà degli utenti. A volte i programmi ShareWare sono diffusi sotto forma di versione dimostrativa o limitata , in cui alcune funzioni vengono attivate solo dopo aver pagato la quota di registrazione e ricevuto un codice particolare o una versione completa da parte dell'autore o della software house.

Ogni dischetto contenente i programmi recensiti in queste pagine costa (salvo diversa indicazione) 10.000 lire (o 13.000 per riceverlo espresso). Per ricevere i dischetti basta inviare vaglia postale ordinario intestato a:
AMIGAUSER, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.
Ricordate di scrivere sul vaglia il codice dei dischi desiderati (ad esempio: PD-123) indicato sulla rivista ed i vostri dati completi in stampatello. Si consiglia di specificare nella richiesta anche il modello di Amiga posseduto. Tutti i nostri dischi sono verificati con i metodi più avanzati di riconoscimento di programmi virus.

UN ANNO DI SOFTWARE !

12 dischetti di

AMIGA USER

a sole 75.000 lire

Per abbonarti, invia vaglia postale ordinario a AmigaUser, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Indica, nella riservata alle comunicazioni del mittente, che desideri abbonarti ad AmigaUser e non scordare i tuoi dati completi in stampatello.